

CATAN

GRA PLANSZOWA

INSTRUKCJA

Niniejsza instrukcja zawiera wszystkie ważne informacje niezbędne do gry! Jeżeli będą potrzebne dodatkowe wyjaśnienia to odpowiednie opisy można odnaleźć w Almanachu poszukując słów kluczowych.

Ustawienia startowe dla początkujących

Pomimo dużej ilości wariantów ułożenia planszy, w przypadku pierwszej partii polecamy gotowe Ustawienia startowe dla początkujących, które można znaleźć na stronie 1. Najpierw należy złożyć sześciokątną ramkę przedstawiającą morze. Następnie należy wypełnić ją sześciokątnymi polami przedstawiającymi różne ukształtowania terenu, a na nich ułożyć żetony z liczbami. Proszę zwrócić uwagę na właściwą lokalizację portów.

Ustawienia startowe dla zaawansowanych

Po rozegraniu jednej lub dwóch partii gracze mogą dowolnie ułożyć planszę. **Wszelkie informacje na ten temat znajdują się w Almanachu pod hasłem Organizacja wyspy - Różne warianty (→).**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Ustawienia startowe dla początkujących

- Każdy gracz wybiera sobie kolor i otrzymuje w tym kolorze: 5 Osad (→), 4 Miasta (→) i 15 Dróg (→). Następnie, ustawia 2 drogi i 2 osady na planszy zgodnie z ilustracją na stronie 1. Pozostałe drogi, osady i miasta gracz ustawia poza planszą, przed sobą. Jeżeli w grze uczestniczą tylko 3 osoby to z gry usuwa się wszystkie czerwone figury.
- Każdy gracz otrzymuje jedną kartę Koszty budowy.
- Karty specjalne Najdłuższa droga handlowa (→) i Najwyższa władza rycerska należy położyć obok planszy wraz z 2 kośćmi.



- Karty surowców należy posortować na 5 odkrytych stosów, które następnie układa się odkryte w pojemniku na karty. Pojemnik na karty należy położyć obok planszy. Tworzą one Bank surowców.



- Karty rozwoju (→) należy pomieszać i umieścić zakryte na wolnym miejscu w pojemniku na karty.



- Następnie każdy gracz otrzymuje dla swojej osady, oznaczonej literą (patrz str. 1) pierwsze surowce: za każde pole, które graniczy z tą osadą przypada jedna karta z jakimś surowcem. *Na przykład: Niebieski otrzymuje dla swojej osady (B) po 1 karcie Drewna, Rudy i Gliny. Pomarańczowy otrzymuje dla swojej osady (C) 1 kartę Rudy i 2 karty Zboża.*
- Karty z surowcami każdy z graczy trzyma w ręce w taki sposób, by przeciwnicy ich nie widzieli.

PRZEBIEG GRY W KRÓTKIM ZARYSIE

Najstarszy gracz rozpoczyna. Podczas swojej kolejki, zachowując podaną kolejność, gracz wykonuje następujące czynności:

1. Musi rzucić 2 kostkami by ustalić, które pola przynoszą zysk w tej kolejce. (W zależności od liczby wyrzuconych oczek, zyski mogą mieć wszyscy gracze).
2. Może prowadzić Handel (→): wymienić surowce - również zamieniać się z innymi graczami.
3. Może budować (→): Drogi (→), Osady (→), Miasta (→) i/lub kupić Karty rozwoju (→) .

Dodatkowo: W dowolnym momencie swojej kolejki (także przed rzutem kośćmi) gracz może wprowadzić do gry jedną ze swoich Kart rozwoju (→) Następny w kolejce jest gracz po lewej stronie. Kontynuuje on grę rozpoczynając od pierwszego posunięcia j. w.

SZCZEGÓŁOWY PRZEBIEG GRY

1. Zyski z pól

Gracz rozpoczyna swoją kolejkę rzucając oboma kostkami naraz: Suma oczek z obu kostek daje liczbę określającą pola (sześciokątne), które przynoszą zyski!

- Każdy gracz, którego osada stoi na Skrzyżowaniu, graniczącym z jakimś wylosowanym polem, dostaje kartę z surowcem właściwym dla wylosowanego pola. Jeżeli ma 2 lub 3 osady graniczące z wylosowanym polem to otrzymuje oczywiście po jednej karcie za każdą osadę. Jeżeli obok wylosowanego pola znajduje się miasto, gracz dostaje 2 karty właściwego surowca.

Przykład: Na kościach wypadło „8“, czerwony gracz otrzymuje 2 karty rudy za swoje 2 osady. Gracz biały otrzymuje 1 kartę rudy. Gdyby wypadło „10” biały gracz otrzymałby jedną kartę wełny. Gdyby biała osada została zamieniona na miasto, po wyrzuceniu „10” biały gracz otrzymałby 2 karty wełny.



2. Handel

Gracz, w swojej kolejce może w dowolny sposób dokonywać transakcji handlowych, aby pozyskać karty z surowcami, których mu brakuje! Gracz może handlować dowolną ilość razy, dopóki pozwalają mu na to karty, które ma na ręce. W grze dostępne są dwa rodzaje Handlu:

a) Handel wewnętrzny (z innymi graczami) (→):

Gracz, w swojej kolejce, może wymieniać karty surowców ze wszystkimi graczami. Informuje wtedy graczy czego potrzebuje i co jest w stanie za to oddać, może również wysłuchać ofert innych i przedstawić swoje propozycje.

Ważne: wszyscy mogą wymieniać się tylko z tym graczem, którego kolejką właśnie przypada. Pozostali gracze nie mogą wymieniać się między sobą.

b) Handel morski (z bankiem) (→):

Gracz w swej kolejce, może również dokonywać wymian bez udziału innych graczy!

- Zawsze może dokonać wymiany w stosunku 4:1, odkładając do banku (do pojemnika) 4 karty oznaczone tym samym surowcem i biorąc w zamian jedną kartę z dowolnym surowcem.
- Jeżeli posiada osadę w Lokalizacji portowej (→), może dokonać korzystniejszej zamiany: albo w stosunku 3:1, albo nawet 2:1 w portach specjalnych (oznaczonych symbolem surowca).



Handel morski 4:1 brak portu



Handel morski 3:1 przy pomocy portu 3:1



Handel morski 2:1 przy pomocy portu specjalnego z symbolem drewna

3. Budowanie

Każdy gracz może w swojej kolejce budować, aby zwiększyć liczbę swych Punktów zwycięstwa (→)!

- Aby budować trzeba posiadać określoną kombinację kart z surowcami (zob. karta Koszty budowy). Wymaganą kombinację kart należy odłożyć do odpowiednich przegródek podstawki na karty, a w zamian za to można pobrać odpowiednią liczbę dróg, osad lub miast ze swoich rezerw i ustawić je na planszy.

a) Droga (→): wymagania: glina + drewno



- Drogi są budowane na Trasach. Na każdej Trasie (→) można zbudować tylko jedną drogę.
- Nowa droga może być zbudowana tylko przy innej własnej drodze, osadzie lub mieście.

Gracz pomarańczowy może umieścić swoją nową drogę na jednej z Tras oznaczonych na niebiesko. Nie może budować na trasie oznaczonej na czerwono.



- Gdy tylko jeden z graczy wybuduje ciąg składający się z co najmniej pięciu pojedynczych, połączonych ze sobą dróg (nie liczą się odgałęzienia), otrzymuje kartę specjalną z punktami zwycięstwa - Najdłuższa droga handlowa (→). Gdy innemu z graczy uda się wybudować dłuższą drogę niż poprzedniemu graczowi, natychmiast zostaje mu przekazana ta karta, a wraz z nią otrzymuje **2 punkty zwycięstwa**.



Najdłuższa droga handlowa

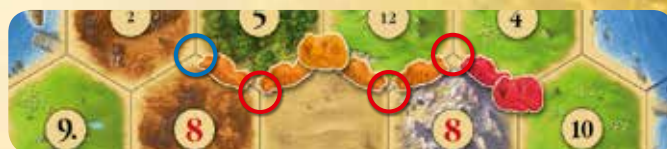


Czerwony gracz zbudował ciągłą drogę o długości 6 (odgałęzienia nie są uwzględniane) i w związku z tym ma teraz najdłuższą drogę. Pomarańczowa droga złożona z 7 odcinków została podzielona przez czerwoną osadę na dwie - o długości pięć oraz dwa.

b) Osada (→): wymagania: glina + drewno + wełna + zboże



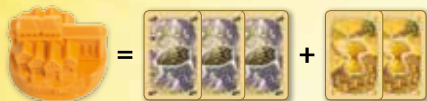
- Osada musi być zbudowana na Skrzyżowaniu, które sąsiaduje z co najmniej jedną własną drogą. Ponadto podczas budowy musi być przestrzegana zasada odstępu.
- **Zasada odstępu:** Osada może być zbudowana na danym Skrzyżowaniu (→) tylko wtedy, gdy na sąsiednich trzech skrzyżowaniach **NIE** znajduje się inna osada (niezależnie do kogo ona należy).



Pomarańczowy gracz może zbudować osadę na skrzyżowaniu oznaczonym na niebiesko. Na czerwono zostały oznaczone skrzyżowania, na których nie jest przestrzegana zasada odstępu.

- Za każdą osadę właściciel otrzymuje określone zyski z pól graniczących z tą osadą; po jednej karcie za pole, o ile została wylosowana dana liczba z żetonu.
- Każda osada to **1 punkt zwycięstwa**.

c) **Miasto (→)**: wymagania: 3 x ruda + 2 x zboże
W miasto może być przekształcona tylko istniejąca już wcześniej osada!

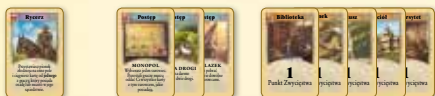


- Gdy gracz, w swojej kolejce, rozbudowuje osadę do rangi miasta, wtedy odkłada osadę do swych zapasów i ustawia na planszy miasto.
- Za miasto właściciel otrzymuje dwa razy więcej pól niż z graniczących z miastem pól: każdorazowo 2 karty z surowcami, przy tych samych założeniach co przy osadzie.
- Każde miasto to **2 punkty zwycięstwa**.

d) **Karta rozwoju (→)**: wymagania: ruda + wełna + zboże



- Kupujący tę kartę, bierze ją z wierzchu stosu kart rozwoju.
- Są trzy różne rodzaje tej karty, które dają trzy różne efekty:



Rycerz (→); Postęp (→); Punkt zwycięstwa (→).

- Zakupione karty rozwoju przechowuje się w ukryciu.

4. Przypadki szczególne

a) **Wylosowano kostkami „7” (→): Budzi się Złodziej (→)**

- Kiedy podczas swojej kolejki gracz wyrzuci kostkami „7”, to wtedy nikt nie otrzymuje zysków.
- Wszyscy gracze, którzy posiadają więcej niż 7 kart z surowcami, wybierają połowę z nich i odkładają z powrotem do odpowiednich przegródek podstawki na karty. W przypadku nieparzystej liczby kart zaokrągla się w dół (kto np. ma 9 kart musi odłożyć 4).
- Następnie gracz musi wprowadzić do gry złodzieja:
 1. Gracz ustawia złodzieja na żetonie z liczbą dowolnego pola.
 2. Następnie kradnie innemu graczowi, który ma osadę lub miasto przy tym polu, jedną kartę z surowcem. To znaczy losuje 1 kartę z wachlarza kart trzymany przez właściciela, nie widząc ich zawartości (wśród tych kart nie może być kart rozwoju).
 3. Następnie gracz przechodzi do swojej fazy handlu.

Ważne: Jeżeli w dalszej części gry wylosowane zostanie pole na którym stoi złodziej, wtedy właściciele graniczących z tym polem osad i miast nie otrzymują **ŻADNYCH** zysków.

b) **Wykorzystanie Karty rozwoju (→)**

Gracz, w dowolnym momencie swojej kolejki może wprowadzić do gry (odkryć) 1 kartę rozwoju, również zanim rzuci kostkami. **NIE** może to być jednak karta, którą kupił w tej kolejce.

Rycerz (→):



- Ten kto decyduje się na użycie karty Rycerz, musi natychmiast przestawić złodzieja. Zobacz punkty 1) i 2) powyżej.
- Wprowadzone w ten sposób do gry karty Rycerz leżą odsłonięte przed właścicielem.

• Ten z graczy, który jako pierwszy odkryje przed sobą 3 karty Rycerz otrzymuje kartę specjalną Najwyższa władza rycerska, która jest warta **2 punkty zwycięstwa**.

- Gdy tylko inny z graczy wyłoży przed sobą więcej kart Rycerz niż aktualny posiadacz Najwyższej władzy rycerskiej, to karta i związane z nią 2 punkty zwycięstwa przechodzą natychmiast na nowego właściciela.



Najwyższa władza rycerska

Postęp (→):



W przypadku zagrania tej karty, gracz wykonuje polecenia zapisane na danej karcie. Następnie karta usuwana jest z gry (można ją schować do pudełka).

Punkt zwycięstwa (→):



Karty z punktami powinny być dla przeciwników tajemnicą. Mogą zostać odsłonięte dopiero wtedy, gdy ich właściciel jest pewny posiadania 10 punktów zwycięstwa, i tym samym może zakończyć grę jako zwycięzca.

ZAKOŃCZENIE GRY (→)

Gra kończy się w kolejce, w której jeden z graczy uzyska **10 lub więcej punktów zwycięstwa**. Aby wygrać, gracz musi w momencie, gdy jest jego kolejka uzyskać lub być w posiadaniu minimum **10 punktów zwycięstwa**.

Autor: Klaus Teuber
 Licencja: Catan GmbH © 2002, catan.de
 Ilustracje: Michael Menzel
 Opracowanie: Michaela Kienle
 Projekt pionków: Andreas Klobner
 Grafiki 3D: Andreas Resch
 Redakcja edycji 2015: Arnd Fischer
 Redakcja: Reiner Müller, Sebastian Rapp
 Wersja zasad: 01.2015

© 1995, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

GALAKTA
 ul. Łagiewnicka 39
 30-417 Kraków
 tel. 12 656 34 89

Wszelkie prawa zastrzeżone.
 WYPRODUKOWANO W NIEMCZECH.

INSTRUKCJA

CATAN

GRA PLANSZOWA

W celu możliwie największego ułatwienia poznania zasad gry planszowej „CATAN” wprowadziliśmy kilkustopniowy system nauki. Najpierw proszę przeczytać wstępny opis gry znajdujący się na tej stronie. Następnie należy przeczytać instrukcję zawartą na stronach 2-4 i zacząć grać. Jeżeli podczas rozgrywki pojawią się jakies pytania, należy sięgnąć po almanach. W almanachu znajduje się także opis przykładowej rozgrywki, która może okazać się bardzo pomocna w zrozumieniu zasad gry.

Opis gry

1 Przed nami leży wyspa o nazwie Catan. Składa się ona z 19 sześciokątnych pól i cała otoczona jest morzem. Naszym zadaniem jest zasiedlenie tej wyspy.

2 Na Catanie znajduje się pustynia i pięć innych form ukształtowania terenu. Każdy z tych terenów dostarcza innych surowców.



Pole uprawne = zboże
Góry = ruda żelaza
Pustynia nie dostarcza żadnych surowców

3 Grę rozpoczyna się z 2 osadami i 2 drogami. Dwie osady oznaczają zarazem 2 punkty zwycięstwa, ponieważ każda osada jest warta 1 punkt zwycięstwa. Ten, kto jako pierwszy uzyska 10 punktów zwycięstwa wygrywa całą grę.

4 By zdobyć punkty zwycięstwa należy budować drogi oraz nowe osady, które następnie należy przekształcać w miasta. Jedno miasto to dwa punkty zwycięstwa. Aby budować, trzeba oczyścić surowców.

5 Jak można zdobyć surowce? To proste: W czasie każdej kolejki dowiadujemy się, które pola przyniosą dochody w postaci surowców. Każdemu z pól (z wyjątkiem pustyni) przypisany jest okrągły żeton z liczbą. Rzucaamy 2 kostkami. Gdy wyrzucimy na kostkach np. „3”, wtedy wszystkie pola oznaczone żetonami z liczbą „3” przyniosą zyski - na ilustracji z prawej strony są to zatem las (drewno) i góry (ruda żelaza).

Ustawienie startowe dla początkujących



6 Określone surowce otrzymują jednak tylko ci gracze, których osada lub miasto graniczy z wylosowanym polem lub polami. W naszym przykładzie biała osada (D) graniczy z lasem z „3”. Niebieska (B) i pomarańczowa (C) z górą z „3”. Przy wyrzuceniu „3” gracz biały otrzymuje 1 drewno, a graczze niebieski i pomarańczowy po 1 rudzie.

7 Większość osad lub miast graniczy z kilkoma polami (maksymalnie 3) w związku z tym, w zależności od ilości wyrzuczonych oczek „zbierane są” różne surowce. W naszym przykładzie niebieska osada (B) graniczy z 3 polami: lasem, górami i wzgórzem.

8 Pracownicy osadnik gromadzi surowce. Ale ponieważ osady nie mogą znajdować się wszędzie, trzeba rezygnować z niektórych surowców. To może okazać się niekorzystne, ponieważ do wzniesienia nowych budowli potrzeba ściśle określonej kombinacji surowców.

9 Z tego też powodu należy handlować z innymi graczami. Można przedstawiać oferty zamiany lub przyjmować oferty od innych. Gdy zamiana dojdzie do skutku, można wejść w posiadanie surowca potrzebnego do wybudowania nowej osady.

10 Nową osadę można wybudować na wolnym skrzyżowaniu, jednakże tylko wtedy, gdy prowadzi do niego własna droga i następna osada oddalona jest co najmniej o 2 skrzyżowania.

11 Należy jednak dokładnie przemyśleć w których miejscach budować osady. Liczby na żetonach są różnej wielkości. To znaczy, że bardziej prawdopodobne jest wyrzucenie liczby przedstawionej jako większej. Jako największe zaznaczone są czerwone liczby 6 i 8, oznacza to, że prawdopodobieństwo wylosowania tych liczb jest statystycznie najwyższe. Wniosek: Im częściej wyrzucana jest dana liczba oczek, tym częściej oznacza to zysk.

Chcicie już teraz zobaczyć jak przebiega rozgrywka w grę planszową „CATAN”? W takim razie zapraszam do odwiedzenia mojej strony internetowej

www.profeasy.de

na której możecie zobaczyć jak grają Marlene, Vicky i Siegfried. (strona dostępna jest w języku angielskim oraz niemieckim).

Wasz Prof. Easy

